

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) dan sekolah menengah kejuruan (SMK). Pada tingkat SMP kimia diperkenalkan sebagai mata pelajaran yang lebih banyak dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari, dengan harapan siswa akan mudah mempelajari materi kimia tersebut. Hasil penelitian yang dilakukan pada sebelumnya (Priatama, 2009) menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan ketika mempelajari materi kimia. Persepsi awal siswa tentang sulitnya mata pelajaran kimia menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan ketika mempelajari konsep-konsep kimia di sekolah. Selain itu, yang menyebabkan kurang tertariknya siswa dalam mempelajari kimia adalah pengemasan pembelajaran kimia yang belum menarik. Dua hal ini yang menjadi alasan rendahnya minat siswa akan mata pelajaran kimia.

Berbagai upaya inovasi dalam pengemasan materi kimia diperlukan untuk meningkatkan minat siswa terhadap kimia, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hamalik (Arsyad, 2011) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman.

Priatama (2009) telah mengembangkan media pembelajaran kimia berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran kimia SMP, media ini berisi pokok bahasan zat aditif pada

makanan. Materi zat aditif pada makanan ini begitu erat sekali dengan kehidupan sehari-hari, dimana makanan merupakan kebutuhan primer sehingga diperlukan pengetahuan untuk mempelajarinya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Priatama (2009) akan dijadikan sebagai dasar untuk penelitian lanjutan yang dilakukan oleh peneliti dengan fokus penelitian pada penerapan media yang sudah dihasilkan pada pembelajaran. Penerapan yang akan dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT, hal ini karena media yang sudah dihasilkan berupa permainan yang dimainkan secara berkelompok yang menuntut adanya kompetisi sehingga dilakukan pembagian tim dalam prosesnya untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai “*Pengaruh Media Pembelajaran Kimia Berbasis Permainan Monopoli Pada Sub Materi Zat Aditif Pada Makanan Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII*”.

## **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Permasalahan utama yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Kimia Berbasis Permainan Monopoli Pada Sub Materi Zat Aditif Pada Makanan Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII?” Permasalahan tersebut diuraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran pokok bahasan zat aditif pada makanan menggunakan media berbasis permainan monopoli dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah diperolehnya informasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT dan

Taufiqurohman, 2014

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KIMIABERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA SUB MATERI ZAT ADITIF PADA MAKANAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP KELAS VIII**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengaruh media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan zat aditif pada makanan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi:

1. Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik kepada siswa sehingga tumbuh rasa cinta terhadap kimia dan siswa dapat belajar berkelompok diluar jam pelajaran.

2. Guru

Sebagai referensi dalam pembelajaran konsep zat aditif pada makanan berbasis permainan monopoli yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan, masukan dan bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian sejenis dengan materi pokok yang berbeda.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran. Bab pendahuluan memaparkan alasan serta manfaat dilakukannya penelitian ini. Bab kajian pustaka memaparkan landasan teoritik yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Bab metode penelitian memaparkan penyusunan dan penggunaan instrumen penelitian, serta cara mengolah dan menganalisis data yang diperoleh. Bab hasil penelitian dan pembahasan memaparkan data yang diperoleh serta kesimpulan pengaruh media pembelajaran kimia berbasis permainan monopoli pada sub materi zat aditif pada makanan terhadap hasil belajar siswa SMP kelas VIII. Bab kesimpulan dan saran memaparkan kesimpulan serta saran mengenai pengaruh media pembelajaran kimia berbasis permainan monopoli pada sub materi zat aditif pada makanan terhadap hasil belajar siswa SMP kelas VIII.

Taufiqurohman, 2014

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KIMIABERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA SUB MATERI ZAT ADITIF PADA MAKANAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP KELAS VIII*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Setiap bab terdiri dari bagian-bagian. Bab I pendahuluan, terdiri dari lima bagian, yaitu: latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi. Bab II kajian pustaka, terdiri dari enam bagian, yaitu: media pembelajaran, permainan monopoli sebagai media pembelajar, belajar dan permainan, hasil belajar, langkah-langkah pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dan deskripsi materi zat aditif pada makanan. Bab III metodologi penelitian, terdiri dari tujuh bagian, yaitu: metode penelitian, prosedur penelitian, subjek penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, serta analisis data. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, terdiri dari tiga bagian, yaitu: analisis standar isi, RPP serta media pembelajaran monopoli, deskripsi keterlaksanaan pembelajaran dengan media berbasis permainan monopoli dan hasil belajar. Bab V Kesimpulan dan Saran, terdiri dari dua bagian, yaitu: kesimpulan dan saran.